

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan jaman, masyarakat di kota cenderung memiliki kehidupan monoton yang berorientasi pada dunia kerja. Kegiatan mereka sehari-sehari bekerja dari pagi hingga malam kemudian pulang ke rumah untuk beristirahat. Pola kehidupan yang seperti ini berpengaruh terhadap kondisi fisik tubuh dan mental mereka karena tubuh kurang bergerak akibat terlalu banyak duduk di belakang meja dan stres menghadapi berbagai masalah dalam dunia kerja. Karena itulah perlunya meluangkan waktu untuk mengembalikan kesegaran tubuh dan pikiran.

Kurangnya fasilitas berolahraga di Semarang sendiri merupakan salah satu faktor yang membikin warga Semarang masih kurang minat untuk berolahraga. Pada 2 tahun terakhir sendiri beberapa sarana olahraga di Semarang juga mendapatkan perhatian khusus seperti renovasi pada Tri Lomba Juang, dengan pemberian sarana yang lebih bagus dan menarik pada saat ini Tri Lomba Juang cukup ramai dan selalu diisi oleh warga Semarang pada pagi hari maupun sore hari untuk berolahraga.

Namun, untuk olahraga yang bersifat individual dan memiliki beragam jenis olahraga di 1 lokasi sendiri masih terbilang sangat kurang di kota Semarang. Di Semarang sendiri hanya memiliki 5 *Sport Club* yang itu sendiri lokasinya jauh dari pusat kota.

Dengan adanya pemilihan lokasi yang berada cukup dengan pusat kota ini sendiri akan cukup mewakili kebutuhan sebuah sarana *Sport Club* untuk

daerah Semarang kota. Dengan adanya *Sport Club* ini akan mendukung kota Semarang untuk menjadi kota yang semakin maju ke depannya dan sumber daya manusianya juga bisa selalu dalam keadaan yang baik dan bugar.

## **1.2. Tujuan dan Sasaran**

### **1.2.1. Tujuan**

Pembangunan sebuah sarana *Sport Club* yang berada di kota Semarang, Jawa Tengah ini memiliki tujuan sebagai berikut:

- Menyediakan sarana untuk berolahraga di kota Semarang.
- Menciptakan suatu suasana yang berbeda dalam berolahraga yang berasal dari karakter arsitektur pada bangunan.
- Menciptakan sebuah ikon *Sport Club* yang baru di kota Semarang.

### **1.2.2. Sasaran Pembahasan**

Untuk mencapai tujuan-tujuan tersebut, maka sasaran pembahasan yang dilakukan antara lain:

- Mensinergikan aspek sirkulasi dan kenyamanan ruangan yang baik pada bangunan *Sport Club*.
- Mengkaji bentuk dan fasad pada bangunan yang dapat menjadi sebuah ikon *Sport Club* di kota Semarang.
- Mengkaji *event* maupun kegiatan yang menarik dan bermanfaat bagi para pengunjung *Sport Club*.
- Mengkaji pengolahan *landscape & communal area* di sekitar bangunan *Sport Club*.

## **1.3. Lingkup Pembahasan**

Pada proyek pembangunan "*Sport Club* di Semarang" ini merupakan sebuah perencanaan baru sebuah sarana berolahraga yang berupa kompleks

bangunan, Fungsi utama dari bangunan ini adalah untuk melengkapi dan memberikan variasi terhadap kegiatan berolahraga di kota Semarang.

Fasilitas utama dari *Sport Club* ini terbagi menjadi 2 area, yaitu area *Indoor* dan *Outdoor*. Untuk area *Indoor* sendiri terdapat *fitness centre*, area aerobik, yoga, taekwondo, *pilates*, dan juga sauna. Sedangkan untuk area *outdoor* sendiri terdapat area kolam renang dan *jogging track*. Selain itu, terdapat beberapa area penunjang yang ingin ditonjolkan di area *Sport Club* ini, seperti area hiburan, area bermain untuk anak kecil, kafe dan restoran.

#### **1.4. Metode Pembahasan**

Metode pembahasan di sini akan dijabarkan lebih lanjut mengenai bagaimana pengumpulan data, penyusunan, dan menganalisis sebuah data menjadi program hingga akhirnya bisa merancang arsitektur bangunan berdasarkan program yang sudah dibuat.

##### **1.4.1. Metode Pengumpulan Data**

Proyek akhir Arsitektur yang berjudul “*Sport Club* di Semarang” ini menggunakan metode pengumpulan data yang terbagi menjadi dua, yaitu:

###### **1.4.1.1. Data Primer**

Merupakan sebuah data yang menjadi pokok kebutuhan informasi mengenai aspek kasus sebuah *Sport Club* di kota Semarang.

###### **a. Observasi Mandiri**

Melakukan survei terhadap bangunan *Sport Club* secara langsung yang berada di kota Semarang maupun di kota Surabaya. Dari sini bisa melihat secara langsung

bagaimana arsitektur, kinerja, organisasi bisa berjalan secara selaras sehingga bangunan *Sport Club* bisa berjalan secara maksimal fungsinya.

*b. Interview*

Melakukan wawancara dengan pihak pengelola *Sport Club* untuk mendapatkan informasi lebih dalam yang masih berkaitan dengan proyek *Sport Club* yang sedang dikaji.

1.4.1.2. Data Sekunder

Merupakan data yang diperoleh melalui beberapa narasumber maupun sumber-sumber yang secara teori seperti buku maupun internet. Tujuannya adalah sebagai pembandingan antara studi literatur dengan kasus secara riil.

*a. Literatur*

Sumber informasi yang berasal dari pembahasan dari sumber pustaka, kutipan, maupun makalah.

*b. Web Surfing.*

Merumuskan dan mengutip teori yang didapatkan pada jurnal, ensiklopedia, maupun teori-teori yang berasal dari *website* yang ada di internet.

1.4.2. Metode Penyusunan dan Analisis

Metode penyusunan dan analisis yang digunakan dalam proyek “*Sport Club* di Semarang” ini adalah dengan menggunakan metode deskriptif deduktif-induktif dengan langkah sebagai berikut:

- Studi literatur dan *web surfing*: Mencari dan mempelajari teori pada buku maupun jurnal yang sesuai dengan bahasan terkait.

- Kesimpulan dari kerangka teori: Mengumpulkan teori-teori berdasarkan berbagai referensi yang sudah didapat.
- Melakukan observasi secara langsung: Melakukan survei dan pendataan melalui kondisi riil pada objek yang akan dibahas.
- Wawancara dan verifikasi fakta: Mengajukan beberapa pertanyaan dan pernyataan terhadap sumber terkait untuk mendapatkan kebenaran akan data yang diperoleh.
- Menganalisis data: Menyaring dan merangkum data yang sudah diperoleh sehingga pembahasan lebih terfokus.
- Menganalisis kasus: Menganalisis permasalahan pokok yang berdasarkan rumusan masalah yang sudah ada.
- Menemukan dan menyimpulkan kasus: Melakukan sintesis terhadap kasus pokok yang dapat diperoleh dari permasalahan dan penyelesaian kasus.
- Menarik kesimpulan dan verifikasi: Menentukan kesimpulan berdasarkan data-data yang sudah didapat.

#### 1.4.3. Metode Pemrograman

Untuk metode yang akan digunakan dalam menyusun tahap pemrograman sendiri adalah dengan melakukan survei terhadap beberapa bangunan *Sport Club* yang ada di Semarang dan juga di Surabaya sebagai pembanding. Kemudian dengan adanya hasil analisa itu sendiri maka akan menarik kesimpulan yang nantinya akan menjadi landasan teori dan program dalam perancangan bangunan *Sport Club* di Semarang.

##### 1.4.3.1. Tahap Analisis

Dengan adanya hasil dari penyusunan data maka data yang diperoleh akan dianalisis kembali lebih detail untuk bisa menentukan permasalahan dominan, penekanan desain, persyaratan desain, dan juga kelayakan terhadap lokasi. Analisis pemrograman Sport Club sendiri bisa berupa analisis mengenai pengertian, data primer, data sekunder, studi aktivitas, ruang, hingga studi lokasi itu sendiri.

#### 1.4.3.2. Tahap Sintesis

Tahap yang dilakukan dengan menarik kesimpulan dan menyaring data yang sudah didapat. Hasil kesimpulan yang didapat dijadikan sebagai landasan teori dan program yang nantinya akan dijadikan untuk acuan ke tahap perancangan arsitektur.

#### 1.4.4. Metode Perancangan Arsitektur

##### a. Konsep

Gagasan awal dalam bentuk penggambaran skematik maupun sketsa awal dengan desain arsitektural.

##### b. Rancangan Skematik

Hasil pengembangan dari konsep awal menuju bentuk desain.

Tahap ini sendiri masih berbentuk sketsa awal atau rancangan skematik.

##### c. Pengembangan Perancangan

Hasil pengembangan berikutnya dari rancangan skematik menuju gambar kerja yang sudah terperinci maupun berskala. Proses pembuatan bagian ini biasanya sudah menggunakan *software AutoCAD*.

d. Pembuatan Detail

Proses pembuatan detail yang sudah didukung dengan *software-software* komputer sehingga pembuatan dan pengembangan detail arsitektur bisa lebih maksimal. *Software* yang biasanya digunakan adalah *AutoCAD* (2D), *Sketchup* dan *3Ds Max* (3D).

e. Presentasi Produk Perancangan

Proses akhir dalam proses perancangan arsitektur dengan proses presentasi maupun pemaparan karya dengan bantuan *software* maupun model (maket)

## 1.5. Sistematika Pembahasan

### 1.5.1. Pendahuluan

Merupakan bagian awal yang bersifat mengantar dan mengenalkan awal dari seluruh materi Landasan Teori & Program.

### 1.5.2. Tinjauan Proyek

Menguraikan deskripsi umum yang bersifat sebagai pengantar terhadap permasalahan yang masih bersifat makro. Pembahasan ini sendiri belum memasuki bagian secara detail yang lebih bersifat detail terhadap proyek.

### 1.5.3. Analisis Pendekatan Program Arsitektur

Pada bagian ini akan membahas uraian secara kualitatif maupun kuantitatif terhadap pendekatan program arsitektur. Di sini akan mulai membahas analisis pendekatan arsitektur, analisis pendekatan sistem bangunan, dan analisis pendekatan konteks.

### 1.5.4. Program Arsitektur

Merupakan bagian yang akan membahas uraian secara lebih kualitatif dan kuantitatif yang berdasarkan dari bagian I dan bagian III serta merupakan kesimpulan yang lebih secara menyeluruh dari uraian terdahulu. Isi pembahasan di bab ini adalah: konsep program, tujuan perancangan, faktor penentu perancangan, faktor persyaratan perancangan, dan program arsitektur.

#### 1.5.5. Kajian Teori

Uraian mengenai kajian teori penekanan desain dan kajian teori permasalahan dominan.

#### 1.5.6. Daftar Pustaka

Berisi tentang data dan sumber referensi yang digunakan dalam pembikinan landasan teori dan program ini sendiri yang berupa literatur kepustakaan maupun elektronik/*website*.

#### 1.5.7. Lampiran

Berisi tentang segala hal yang berhubungan dengan proyek “*Sport Club* di Semarang” yang fungsinya sebagai data pelengkap.